

# HABITAT

---

88 pildikaarti inimestest ja loodusest kujutlusmänguks ja ideede vahetamiseks

HABITAT kaardid kujutavad laia valikut Maa looduslikest keskkondadest. Tavaliste mängukaartidega samas mõõdus kaardid portreerivad meid, inimesi, suhetes ümbritsevaga. Mõned pildid näivad dokumentaalsed, osad peaaegu müstilised, osad tõsised, osad naljakad.

HABITAT ei edasta uusi avastusi ega küsi ettemääratud küsimusi. Kaardid ärgitavad seoseid ja need seosed saavad meie mängu koostisosadeks. Kõik võivad osa võtta – pole vanusepiire ega kaotajaid ja võitjaid.

HABITAT ei väljenda kogumit seisukohti, vaid pigem valikut seostest ja ühendustest, millest inimkond end pidevalt leiab. Meil on vaja kõiki oma oskusi, et sellises keerukuses orienteeruda ja vaadata kaugemale silmapiirist. HABITAT on ka ladinakeelne sõna, mille tähendus on „ta elab“. HABITAT kaardid esitavad meile väljakutse seda teemat avastada läbi mängu ja fantaasia.

Iga kultuur kujundab teatud hoiakud end ümbritseva looduse suhtes, mis väljendub nii teadlike kui alateadlike hoiakute ning käitumisviisidena. Need hoiakud võivad muutuda ajast ja kohalikest sõltuvalt ning erineda alates tunnistamisest, et me suudame loodust valitseda, kuni tundeni, et oleme selle ohvrid kaasates kõike vahepeale jäävat.

Me elame kiirel muutuste ja nn arengu ajal. Tagasi vaadates kaotab enamus meist fookuse mõne põlvkonnaga. Missugust tunnetust ja teadmisi varasematest ajalooperioodidest kanname me oma eelkäijate ja esivanemate kohta edasi? Ja kui pöörame oma pilgu tulevikku, siis mis haarab silma, kui kaugemale suudame me näha?

Elame ümberhindamise ajal, meie ülesandeks on jõuda jätkusuutliku elustiilini, mis viiks meid elamisväärsesse tulevikku. On aeg peatumiseks, et hingata sügavalt sisse ja küsida nii endilt kui teistelt: „Milline on järgmise 100 aasta plaan?“

HABITAT piltide kogu on maalinud naturalist Christian Gronau, kes elab oma elukaaslase Aileeniga Kanada Vaikse ookeani rannikusaarel. Nende isetehtud majja pääseb vaid vett mööda ja loomad tunnevad end nende seltsis koduselt. Aastaringselt vaatlevad ja teevad nad märkmeid oma metsikute kaaslaste ning enam kui 100 liigi lindude kohta.

HABITAT on kasutatav nii üksis, paaritöös kui grupis, et stimuleerida mõtteid ja tundeid suhete kohta meid ümbritsevate eluvormidega, kellega seda planeeti jagame. Nagu inglise poeet Francis Thompson kirjutas: „keegi ei saa lille kitkuda ilma tähte häirimata“.

HABITAT kaartidel ei ole kindlaid reegleid ja ettemääratud mängumoodust. Järgmine lõik tutvustab mitmeid mänguvõimalusi, neid kõiki võib soovikohaselt muuta ja täiendada. Siiski on mõned olulised reeglid, mida mängimisel tuleks silmas pidada:

- \* Ole täpne ja sisukas ning väldi üldistusi. Lohisevad monoloogid lülitavad teised mängust välja.
- \* Ühelegi mängijale ei tohi vahele segada, teda parandada või talle vastanduda.
- \* Ole isiklik. Teadmised tuleks väljendada koos tunnetega.
- \* Igal mängijal on õigus käik vahele jätta ilma küsitlemise ja kommentaarideta.
- \* Esiplaanile peaks jääma koos mängimise protsess, HABITAT mängimine ei ole võistlus.
- \* Ei ole oluline tõlgendada kaarti „sõnasõnalt“, iga kujund võib vallandada mõne muu seose.

## PEALKIRI

Iga mängija tõmbab ühe juhusliku kaardi ja uurib seda. Andke kaardile pealkiri või hüüdlause nagu see oleks esitluse poster, avalik teadanne, film või kuulutus. Kirjeldage sündmust ja sellega kaasnevat pealkirja.

## ANEKDOOT

Esimene mängija tõmbab ühe kaardi, paneb selle pilt ülespidi lauale ja vastab järgmistele küsimustele:

Kus maal see on? Mis seal toimub?

Kuidas olen sellega seotud?

Iga järgnev mängija tõmbab kaardi ja kirjeldab sarnasel moel. Teises ringis vastatakse nii neile küsimustele kui seotakse esimese ja teise ringi kaardid omavahel. Nii võib mängida mitu ringi.

## RINGJUTT

Mängijatele jagatakse või nad ise võtavad juhuslikud 8 kaarti, mida siis isekeskis uuritakse. Esimene mängija valib kaardi, paneb selle pilt ülespidi maha ja kirjeldab lühidalt. Järgmised mängijad kordamööda valivad ühe kaardi oma peost ning panevad selle eelmise kaardi kõrvale, kirjeldavad seda eelmise kaardiga seoses jätkates sel moel lugu. Mängijad võivad jääda vahele kui nad ei suuda oma käest ühtegi kaarti siduda viimati mängitud kaardiga. Mäng lõpeb kui viimase kaardiga mängija selle kokku võtab, lõpetab.

Suurem grupp võib mängida kõigi 88 kaardiga võttes kaardipakist järjest kaarte kuni kogu pakk on välja käidud. Kaarte võib laduda spiraalina luues nii värvirikka võrgu ühendatud piltidest.

## EILE, TÄNA, HOMME

Mängijatele jagatakse või nad ise valivad vabalt 3 kaarti hoides need seljad ülespidi. Järgemööda avavad mängijad kaardid pannes nad ajalisse järjekorda ja räägivad lühikese loo, mis hõlmab kõiki kaarte. Jälgi, et seostad pildid ja lood jada minevikust läbi oleviku tulevikku.

## PROBLEEM – LAHENDUS

Mängijad saavad või võtavad 5 kaarti, mida omaette uuritakse. Esimene mängija paneb ühe kaardi nagu ülespidi lauale kirjeldades lühidalt pildil kujutatud probleemi. Kõik teised mängijad võivad pakkuda kaarti ja selgitust, kuidas probleemi lahendada. Pakutud kaart pannakse esimese kõrvale.

Järgmine mängija paneb nüüd ühe kaardi maha ja räägib uuest probleemist. Lahenduse võib välja pakkuda sama moodi nagu ennegi – iga mängija ükskõik millise teise kaardiga. Mäng jätkub kuni kõik kaardid käest on lauale mängitud. Oluline on, et kõigil mängijatel on võimalus välja käia nii probleeme kui lahendusi.

Loomulikult viib see mäng arvamuste erisusteni ja aruteluni, probleemi lahendamisel on enamasti rohkem kui üks võimalus. Arutelu protsessis võivad kaardid ununeda. Arutelu kokku võttes võivad mängijad endilt küsida: „Mida ma õppisin? Kuidas ma sellesse panustasin?“

## ROLLIVAHETUS

Esimene mängija tõmbab kaardi, paneb selle lahtisena lauale ja kirjeldab seda ükskõik millise pildiosa vaatenurgast (va inimene). Näiteks: „Olen see puu ja miskit sooja ning tuksuvat toetab minu najale.“ Kuidas see tundub? Mäng jätkub nii, et järgemööda tõmbab iga mängija uue kaardi.

Variatsioon I: Iga mängijale jagatakse 10 kaarti, millest ta valib 2-3 kaarti ja kirjeldab neid nagu ülal, ühendades kaardid omavahel.

Variatsioon II: Üks kaart pannakse laua keskele. Mängijad kirjeldavad järgemööda seda kaarti erinevatest pildil kujutatud taimede, loomade, inimeste jms vaatenurkadest.

### UUSI MEETODEID LEIUTADES

Võid alati HABITAT kaartide mängimiseks uusi mooduseid leiutada. Näiteks võid esitada küsimuse:

- Mida saavad inimesed teha, et keskkonda kaitsta?
- Kes räägib loomade eest? Mida nad ütleksid, kui me suudaks neist aru saada?

Igale mängijale jagatakse 7 kaarti ja mängukorra ajal valib ta neist ühe, et väljendada arvamust ülalolevate küsimuste suhtes. Hoia vastamist isiklikuna lisades sinna enda tunded teema suhtes.

HABITAT kasutamiseks on piiramatult võimalusi. Sõltuvalt sinu olukorrast ja erinevatest grupi lähteomadustest võid koostada erinevaid küsimusi või püstitada teemasid.

### EDASISED VARIATSIOONID

Ellpool kirjeldatud mängud sobivad kuni 8 liikmelistele gruppidele. Lisaks seoste sõnalisele väljendamisele võime me HABITAT kaartide ärgitatud vastused maalida, kirjutada või näidelda.

### ŽANRIST

HABITAT on omaette žanri moodustava kaardipere liige. Kuigi need on mängud, ei ole seal strateegiaid ega punkte, ei võitmist ega kaotamist. Samuti pole need oraalkaardid nagu Taro – kaartidel ei ole ametlikke tähendusi ja iga mängija annab ise tähenduse oma kaartidele.

Need kaardid on nagu köitmata raamatud, mis kutsuvad meid endid lõpetama kasutades oma seosteloomise oskusi ja fantaasiat. Kuigi iga mäng on nii kunstiliselt kui temaatiliselt ainukordne, võib neid kasutada kombineerituna koos ükskõik millise või ka kõigi teistega koos, avades sel moel uued võimalused mängimiseks.

See kaardiperekond on leidnud oma tee erinevatele erialadele, kus mäng võib olla mänguline töö. Iga värvikas kaart töötab kui hüppelaud fantaasia sügavustesse. Mängija ideed ja seosed saavad osaks tööriistadest, mäng osaks tööst.

Žanr on leidnud koha mängu ja raamatu vahel ja nagu värvikarp, laseb kasutajatel saada kunstnikeks. Kõik reeglid on muudetavad ja need on ennekõike juhtnöörid loomaks ihaldatavat konteksti inimese loovuse rikkusteni pääsemiseks.

Kirjastatud:

OH Verlag, Moritz Egetmeyer, Pf 1251,  
79196 Kirchzarten, Germany  
OH-Publishing@t-online.de

ja:

Eos Interactive Cards, Canada  
info@OH-Cards.com, www.OH-Cards.com

HABITAT on tehtud kloorivabalt

©Christian Gronau, 1993

www.OH-Cards.com